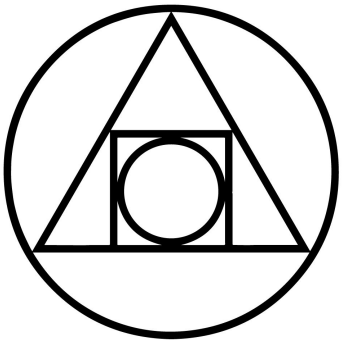
A Irmandade

Manual de Regras - Versão 2.9.2



Este é um LARP (Live Action Role Playing), um jogo de faz de conta onde cada jogador representa um personagem ao vivo. É parecido com um teatro mas sem roteiro e sem plateia. Este é o livro de regras do cenário *A Irmandade*, um LARP de investigação sobrenatural. Aqui você encontrará todas as regras para entrar neste novo e misterioso mundo. Leia atentamente todo este livro para participar.

O Mundo Sobrenatural

O mundo onde vivemos esconde um mistério terrível. Não, não é qualquer um que pode saber disso, mas você não é qualquer um, é? Apenas os mais fortes ou aqueles que não tem nada a perder são capazes de entender a verdade.

O monstro que vive embaixo da cama não é imaginação de criança. Ele existe e se alimenta de medo. A morte não é o fim, mas apenas o começo de uma longa jornada. Monstros e fantasmas não são lendas. Esse é o mundo em que você vive mas não sabe. Bem, agora você sabe.

Mas não tenha medo. Estamos aqui para ajudá-lo. Venha fazer parte da nossa irmandade. Precisamos de você, mas não tanto quanto você precisa de nós.

O Clima

A principal influência para este jogo são histórias de horror e mistério clássicas (como as de H. P. Lovecraft e Edgar Allan Poe) e lendas urbanas do Brasil. Séries como Supernatural, Grimm, Buffy e Arquivo X pesam bastante na criação do cenário e no clima de mistério e investigação. Nos quadrinhos as grandes influências vêm da Vertigo, Dresden Files e o cenário de Hellboy. Resumidamente, é um jogo de mistério, horror e investigação.

Como o jogo se passa no mesmo mundo que o nosso atual, é possível usar qualquer roupa, mas tente colocar a personalidade do seu personagem nela. Além disso, evite que seu personagem seja parecido com você, tanto de vestimenta como de personalidade.

Capítulo 1: O Jogo

A Irmandade é uma organização secreta que busca encontrar novos membros. Grande parte de seus mistérios serão revelados durante os encontros e através de investigações. Os jogadores representarão humanos caçadores, bruxas, monstros e fantasmas que querem acabar com as ameaças sobrenaturais.

Os encontros acontecerão em lugares comuns da cidade, normalmente fechados, e seguirão bimestralmente. No entanto, o jogo não será apenas as reuniões presenciais pois os personagens poderão ao final do encontro declarar missões que seu personagem fará até o próximo encontro.

O jogo também será influenciado por eventos reais e muitos mistérios reais poderão ter uma resposta dentro do jogo. Ficar atento aos noticiários e jornais poderá lhe dar grandes oportunidades de descobrir mais informações importantes para o jogo. Pistas também poderão estar espalhadas pela internet, nos jornais locais ou pela cidade.

Seu Personagem

Você representará um personagem que sobreviveu a um evento sobrenatural. Normalmente uma pessoa que presencia um evento desses fica traumatizada. Podendo desmaiar e ter um lapso de memória. Esse lapso irá fazer com que imagine que o evento não ocorreu ou que tenha uma explicação natural. Seu personagem, por alguma razão, não sofreu nada disso. Ele com certeza ficou abalado, mas não esqueceu do ocorrido.

Para criar seu personagem, você precisará responder ao questionário abaixo e enviar por e-mail junto com uma foto sua caracterizado como o personagem. Essa foto pode ser de qualquer formato que quiser, desde que não tenha manipulação digital. Envie várias fotos em caso de dúvida. Você então deve enviar todo esse material para o email tiagojunges@gmail.com com o assunto: [A IRMANDADE].

Nome:
Sobrenome:
Data de Nascimento:*
Natureza:
Ocupação:
Filosofia:
Cidade e Bairro onde reside:
Como era antes do evento sobrenatural?
*Como foi o evento sobrenatural que você presenciou?***
Quando (qual ano) foi que aconteceu o evento sobrenatural?
O que te faz querer saber mais sobre o oculto?

* Nefilins devem informar a data da sua memória mais antiga.
** O evento sobrenatural de um Fantasma seria o evento da sua morte.

O evento sobrenatural pode ser inventado livremente pelo jogador, mas tente manter o mais misterioso possível para que a organização do jogo possa encaixar com a história existente. Não passe de 300 caracteres. Pode usar fantasmas, demônios, vampiros e lobisomens mas evite dar muitos detalhes sobre eles. De preferência deixe o mistério em aberto. Caso suas respostas não estiverem de acordo, seu personagem será rejeitado e terá que refazer.

Ocupações

Todo personagem possui uma ocupação, que é basicamente o que ele faz (ou fazia) da vida. Sua área de expertise. Você pode escolher qualquer profissão que desejar e assinalar qual Perícia ela garante (Combate, Conhecimento, Influência ou Furtividade). Aqui apresentamos uma pequena lista de algumas ocupações para ajudá-lo:

Advogado [Influência]	**Investigador** [Furtividade]
Artista [Influência]	**Jornalista** [Influência]
Atleta [Combate ou Furtividade]	**Karateca** [Combate]
Chef de Cozinha [Conhecimento]	**Médico** [Conhecimento]
Cirurgião [Furtividade]	**Militar** [Combate]
Comerciante [Influência]	**Padre** [Conhecimento]
Criminoso [Furtividade]	**Policial** [Combate]
Engenheiro [Conhecimento]	**Professor** [Conhecimento]
Espião [Furtividade]	**Programador** [Conhecimento]
Estudante [Conhecimento]	**Segurança** [Combate]
Garçom [Influência]	**Vagabundo** [Furtividade]

Você também pode escolher uma ocupação desta lista mas marcar outra Perícia, se fizer sentido. Sua ocupação também poderá lhe dar acesso a lugares e equipamentos específicos dentro das missões se fizer sentido.

Filosofia

Seu personagem terá uma opinião sobre a relação entre os mundanos (humanos que não podem compreender o oculto) e os exocientes (criaturas sobrenaturais e humanos capazes de ver e compreender o oculto). Existem basicamente três filosofias entre os personagens:

Guardiões: São aqueles que acreditam que o papel dos exocientes é proteger os mundanos do mundo sobrenatural. Trazendo equilíbrio entre todos seres. Dentro da irmandade é a filosofia principal.

Aristocratas: São aqueles que acreditam que os exocientes são superiores e que os mundanos não deveriam ser preocupação deles. Apesar disso, eles sabem que proteger os mundanos do oculto é uma forma de acabar com as forças do caos.

Penitentes: São aqueles que acreditam que o mundo sobrenatural deveria acabar e que é uma anomalia da natureza. Seu objetivo é acabar com todas forças do caos primeiro para depois acabar com todos exocientes.

Perícias

Existem quatro tipos de perícias: Combate, Conhecimento, Influência e Furtividade. Cada personagem possui duas, uma relacionado a Natureza do personagem e outra relacionado à Ocupação. Algumas missões podem exigir que o grupo tenha certas perícias para poder concluir (veja adiante). Abaixo a definição de cada perícia:

Combate: É usado para missões que envolvem conflito e violência.
Conhecimento: É usado para missões que envolvem conhecimentos gerais ou específicos.
Influência: É usado para missões que envolvem a interação, status social, diplomacia e lábia.
Furtividade: É usado para missões que envolvem infiltrar, disfarçar, vigiar, perseguir e roubar.

Pontos de Sanidade

Todo personagem começa com um número de pontos de Sanidade de acordo com sua Natureza (veja no Capítulo 2). Ela representa o quão longe seu personagem está da loucura completa. Durante missões seu personagem pode perder Sanidade. Caso seus pontos de Sanidade chegarem a 1, você começa a apresentar sinais de loucura, vendo coisas que não estão lá e constante paranóia. Se chegar a zero seu personagem estará completamente louco e não poderá mais ser usado no jogo. A única forma de recuperar a Sanidade é deixando o personagem em tratamento psiquiátrico. Usando o Descanso (veja adiante) para fazer o tratamento você recupera 1 ponto. Não é possível fazer mais do que 3 vezes o Tratamento Psiquiátrico.

Encontros

Todo encontro é uma reunião da *Irmandade*. Além de servir como encontro para organizar missões, o Grão Mestre (atual líder da organização) sempre terá um assunto importante a ser discutido e inevitavelmente votado até o final do evento. Se tiver pelo menos um terço insatisfeito com o Grão Mestre, será convocado uma eleição para decidir o novo Grão Mestre. Além das responsabilidades, o Grão Mestre é imune a Espionagem, Roubo ou Assassinato (veja adiante em Missões Antagônicas).

Toda votação começará com o Grão Mestre declarando as opções seguido de pelo menos 30 minutos de discussão (podendo ser mais se o Grão Mestre achar necessário). E no final é o Grão Mestre que abrirá a urna e irá ler os resultados. No caso de eleição para Grão Mestre, a leitura dos votos deve ser feita por todos candidatos.

Conflitos dentro do Larp

Dentro do encontro, todos conflitos deverão ser resolvidos usando o bom senso de ambas as partes. Não há dados, cartas ou jokenpo. A única regra é quando se revela uma *Arma*.

Ao ameaçar com uma *Arma*, o jogador terá o *Domínio da Cena* e todos ali estarão rendidos a ele. Ele poderá declarar tiros ou ferindo gravemente, mas nunca matando. Se alguém revelar uma nova *Arma*, o *Domínio da Cena* passa para este novo jogador. O número de jogadores armados aliados pode influenciar, e é necessário o mesmo número ou mais para render estes. Não importa se for *Armas Brancas* e *Armas de Fogo*, o seu poder é o mesmo.

Ações entre Encontros

No final do encontro, todos irão anotar em um papel o que seu personagem fará até o próximo encontro, podendo fazer uma Missão ou Descanso. É possível e recomendado que os personagens formem grupos para realizar as Missões. Aproveite o encontro para reunir estas pessoas. No papel você anotará então o seu nome e o nome da missão/ação.

Missões

No início ou durante o decorrer do encontro, os personagens poderão descobrir pistas de algum mistério acontecendo em Porto Alegre. Alguns personagens podem ja ter mistérios e pistas no seu passado e podem formar missões para explorar e investigar estes mistérios. Ir para uma missão sozinho é sempre muito perigoso, por isso quanto mais pessoas irem junto, mais fácil e seguro será a missão.

Na maioria das missões, os personagens não saberão quais perícias serão necessárias para completar ela. Algumas podem ser bem óbvias, mas outras podem enganar. Por isso, levar um grupo que possa cobrir bem cada perícia é fundamental. Algumas missões podem ainda exigir que mais de um personagem tenha uma mesma perícia. Exemplo: Uma missão que envolva muito combate, poderá precisar de pelo menos dois personagens com a perícia Combate ou não será bem sucedida.

Ao final da missão, se for bem sucedida os personagens podem ter conquistado algum Artefato ou Livro de Magia. Mas caso não tenham sucesso podem ter se ferido gravemente, perdido pontos de Sanidade ou até adquirido uma maldição.

Descanso

Em vez de ir em uma missão, você pode declarar que seu personagem vai descansar. Ferimentos podem ser recuperados inteiramente com o descanso. Um personagem que tenha se ferido em missão e não tenha descansado até uma próxima missão poderá morrer durante ela. A perda de sanidade pode ser recuperada apenas 3 vezes, depois disso o tratamento não tem mais eficácia. É necessário informar se quiser fazer tratamento psicológico.

Missões Antagônicas

Você pode declarar que fará uma missão que se opõe a um dos personagens jogadores. Estas missões sempre tem um risco de falha e que pode prejudicar o seu personagem nos próximos encontros, então pense bem! Existem basicamente 3 tipos: Espionagem, Roubo e Assassinato. Vale lembrar que o Grão-Mestre não pode ser alvo de nenhuma destas ações.

Espionagem: Você pode tentar descobrir uma informação secreta de um outro personagem.
Roubo: Você pode tentar roubar um objeto de um outro personagem.
Assassinato: Você pode tentar assassinar um outro personagem.

Antes do próximo evento, o mediador irá determinar aleatoriamente se a missão foi realizado com êxito ou não. Existe também uma chance da pessoa ser descoberta pela vítima. Antes do encontro então o mediador irá informar o resultado para o jogador.

Explorando o Mundo Real

Jogadores podem inventar mistérios envolvendo fatos e informações reais para então explorarem. Basta o jogador comunicar o mediador antes do encontro e então formar um grupo de missão durante o encontro.

Outra coisa possível é tirar fotos, gravar vídeos e escrever textos de suas investigações pessoais (que não seriam as missões). Deixando brechas e pontas soltas, poderão até ser depois levadas para os próximos encontros para formar missões. Use a criatividade e crie conteúdo para o cenário!

Magias

Existem dois tipos de magia: Feitiço e Ritual. Um Feitiço é uma magia instantânea e individual, enquanto um ritual pode levar horas (ou até dias) e pode necessitar mais pessoas para ser realizado. Neste manual você não vai encontrar os rituais, pois cada um é único e deve ser encontrado em missões. Feitiços e rituais só podem ser usados nos encontros. Alguns rituais podem dar alguma vantagem nas missões, mas esses serão informados na descrição do ritual.

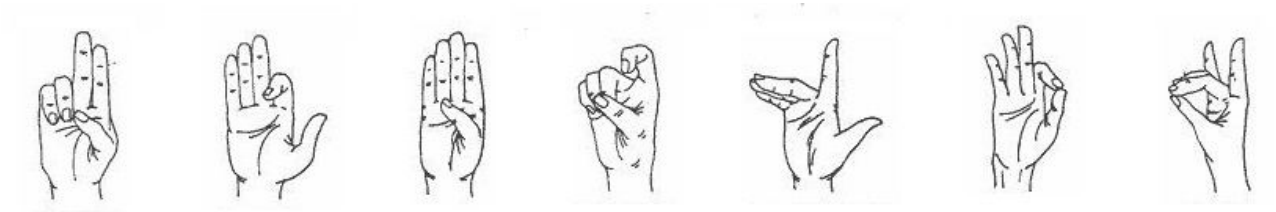
Feitiços podem ser usado livremente contanto que o conjurador dê pelo menos 10 minutos de intervalo entre um feitiço e outro. Segue abaixo os feitiços mais comuns:

Olho de Minerva: Tocando uma pessoa você enxerga um fragmento de seu passado. Você só precisará tocar com uma mão, fazer o gesto do Olho com a outra e fechar os olhos.

Capuz de Nix: Você pode passar suas duas mãos sobre seu corpo fazendo o gesto do Capuz. Você então estará invisível até mesmo para o mundo espiritual. Coloque uma mão na cabeça para significar que ninguém pode interagir com você. Você pode voltar quando quiser mas não poderá se esconder novamente.

Lanças de Lupe: Você pode olhar fixamente para alguém e mover as duas mãos fazendo o gesto da Lança enquanto cita um tipo de dor que a vítima estaria sentindo. Ela sentirá dor enquanto você estiver falando. Se você parar ou for interrompida o feitiço acaba.

Gestos Mágicos



Lança **Capuz** **Espada** **Gancho** **Pena** **Vela** **Olho**

Capítulo 2: Naturezas

Caçador

Caçadores são humanos que de alguma forma foram expostos a algum evento sobrenatural e não enlouqueceram. Sua alta resistência mental te previne até mesmo de contrair algumas das mais terríveis maldições.

Sanidade: 5
Perícia: Escolha um na criação do personagem.
Complicação: Você não ouve e nem enxerga fantasmas.
Vantagem: Você pode resistir e até controlar certas maldições (como licantropia, vampirismo, etc).
Caracterização: Caçadores podem usar qualquer tipo de roupa comum a nossa época.

Bruxa

As bruxas são mulheres de uma família amaldiçoada. A magia flui nas suas veias e por isso é capaz de conjurar feitiços. Sua mãe, sua avó e todas atrás dela carregavam o mesmo poder. Você descobriu isso na sua puberdade ou antes caso tenha sido instruída pela sua mãe. Você nunca conheceu seu pai biológico, pois a maldição faz com que o pai de uma bruxa morra no dia em que ela completa 1 ano de idade.

Sanidade: 3
Perícia: Conhecimento
Complicação: Apenas mulheres podem ser bruxas.
Vantagem: Você começa o jogo já sabendo conjurar um *Feitiço* (Escolha um dos três existentes neste manual). Além disso, você pode ver e conversar com fantasmas.
Caracterização: Bruxas podem usar qualquer tipo de roupa comum a nossa época, mas tendem a usar trajes escuros e maquiagem.

Nefilim

Você não se recorda da sua infância ou de onde você veio. Você nunca envelhece e pode ter vivido séculos. A única coisa que você sabe é que você não é humano. Lendas antigas contam de sua espécie ser híbrida entre humanos e anjos (ou até deuses). Você tem um carisma nato e pode ter liderado exércitos no passado. Você pode alterar o humor de uma pessoa ou criatura apenas tocando-a. Por mais humano que você pareça, você é um ser sobrenatural e existem rituais e runas capazes de te prender ou ferir.

Sanidade: 3
Perícia: Influência
Complicação: Existe uma Runa Mágica capaz de te prender. Você tem um certo receio e até ódio inconsciente de Aberrações. Você não pode se transformar em fantasma se for assassinado.
Vantagem: Você pode ver e conversar com fantasmas e é imune a doenças, venenos e envelhecimento. Além disso, você pode alterar o humor de uma criatura qualquer com seu toque.
Caracterização: Nefilins vivem séculos e apesar de poderem usar roupas da época atual, muitos acabam se apegando a roupas antigas de alguma era de glória.

Aberração

Você era uma criança normal até o primeiro amanhecer depois de completar 15 anos. Os pêlos de seu corpo crescem aceleradamente e seu rosto começa a se deformar. Da sua testa nascem chifres e garras crescem na sua mão. Você se tornou uma Aberração e terá que conviver com isso o resto da vida. A maioria prefere se esconder nas sombras de Porto Alegre, até mesmo fazendo os esgotos o seu lar. Os únicos que podem conviver com você são os seres sobrenaturais aos quais você agora pode enxergar.

Aberrações vivem muito mais tempo que um humano comum. O limite é incerto, mas há casos de aberrações de 300 anos. Quanto mais velho ele fica, mais monstruoso ele fica.

Sanidade: 4
Perícia: Combate
Complicação: Você não pode sair na rua sem que mundanos sejam afetados.
Vantagem: Suas garras são consideradas uma *Arma Branca*. Você também pode sentir o cheiro distinto de um Nefilim. Além disso, você pode ver e conversar com fantasmas.
Caracterização: Para representar uma aberração, você precisará usar chifres (de qualquer forma) e garras nas mãos. É possível, mas não obrigatório, usar maquiagem, lentes de contato, mascara, pêlos e outros acessórios, contanto que sejam de mamíferos. Algumas aberrações são mais monstro que humano, use a criatividade. O importante é você ser aparentemente não-humano.

Fantasma

Um Fantasma é um espírito desencarnado perdido no mundo espiritual. Você morreu antes de cumprir algum objetivo de vida, e por isso não consegue descansar. Você está ligado ao local onde morreu, por isso, escolha onde fica dentro da grande Porto Alegre. Você pode sair por algumas horas do seu local de morte, mas precisa voltar ou ficará muito fraco. Se ficar dois dias longe sua energia é drenada e você desaparece.

Sanidade: 4
Perícia: Furtividade
Complicação: Você está preso ao local onde morreu. Você não pode tocar em nada.
Vantagem: Você pode atravessar paredes e é invisível para a maioria dos humanos. Você só pode ser ferido por magia e pode realizar *Manifestações* (Escolha uma abaixo).
Caracterização: Para representar um Fantasma, você vai precisar usar maquiagem que pareça pálido e com olheiras profundas. Roupas brancas não são obrigatórias, mas recomendadas para dar um ar mais fantasmagórico.

Manifestações **(Escolha uma na criação do personagem)**
Poltergeist: Pode tocar em objetos e mover eles como se fosse corpóreo. **Obsessor**: Você pode falar no ouvido de uma pessoa uma frase. Essa pessoa poderá ser influenciada pela frase (ela que decide). Só pode fazer isso uma vez por hora. **Aparição**: Você pode ficar visível e até conversar contanto que levanta uma mão com o gesto do Capuz. Você permanece incorpóreo.

Glossário

Adormecido: Um mundano resistente à verdade oculta mas que ainda não foi exposto ao mundo sobrenatural. Assim que o fizer se tornará um exociente.
Alquimista: Estudioso da ciência que une o natural e o oculto. É um termo antiquado e normalmente reservado para designar os primeiros exocientes e caçadores do sobrenatural.
Bruxa: Humanas que carregam magia em suas veias. Ninguém sabe a origem, apenas que foram responsáveis por grandes descobertas na antiguidade e que foram caçadas pelos alquimistas.
Exociente: Incluem criaturas sobrenaturais e humanos capazes de ver e compreender o mundo sobrenatural.
Fantasma: Espírito desencarnado preso no mundo espiritual. Podem ser classificados como *Espectro* quando seu espírito perdeu toda sanidade.
Forças do Caos: É o nome dado a todos eventos e criaturas sobrenaturais que tem com objetivo a destruição da existência ou da sociedade mundana.
Fragmentado: Um humano exociente que perdeu toda sanidade. Diferente de um mundano insano, o Fragmentado possui contato direto com outros mundos e pode ter motivações nefastas.
Grão Mestre: Líder de uma célula regional da Irmandade. Pode ser imposto ou eleito. É o responsável por organizar os encontros e proteger as posses da Irmandade.
Irmandade: A Irmandade é uma organização secreta de Exocientes que visa proteger seus membros e caçar ameaças sobrenaturais. Foi formada pelos grandes Alquimistas da antiguidade para proteger o oculto e os segredos da magia.
Licantropia: Maldição ancestral datada do período grego onde o amaldiçoado se transforma em lobo (ou híbrido) na lua cheia com o objetivo de matar todos que ela ama.
Mundano: Humanos que não conhecem o mundo sobrenatural e que perderiam a memória ou a sanidade se soubessem da verdade.
Espectro: Fantasma que perdeu toda sanidade e agora vaga no mundo espiritual eternamente causando problemas para os vivos (e os mortos).
Vampirismo: A maldição criada pelas bruxas na idade média para aprisionar nobres e alquimistas que buscavam pela imortalidade.